

6 ELEMENTOS SONOROS COMO FORMA EXPRESIVA EN EL LENGUAJE

CINEMATOGRAFICO: UN RETO PARA LA SUBTITULACIÓN PARA SORDOS

Esther Moreno Alfaro

Universidad de Granada

Simone Santini

Universidad Autónoma de Madrid

INTRODUCCIÓN

Cualquier forma de comunicación es un acto multi-modal, en que cada modalidad se expresa en un sistema semiótico característico, con sus signos y sus reglas de combinación; la unión de estos sistemas y su interacción son responsables de la creación de una experiencia comunicativa completa. Durante la creación de un mensaje, las diferentes modalidades (puede haber varias modalidades que comparten el mismo medio) se usan intencionadamente en una determinada función comunicativa. Todos estos sistemas funcionan por denotación y connotación y, sobre todo en el plano connotativo, se basan en un sustrato de experiencias culturales compartidas, en lo in-expreso que Davidson (1974) llama el “principio de caridad” (*charity principle*).

Cuando un grupo de receptores de un mensaje no comparte, por ejemplo a causa de deficiencias sensoriales, una de estas modalidades, la experiencia compartida correspondiente puede no crearse y, aún si las denotaciones se pueden indicar codificando transversalmente, las connotaciones de la modalidad se pierden. Este vacío connotativo se propaga, a través de la conexión de sistemas semióticos, a otras modalidades, creando un fallo generalizado del sistema de comunicación.

Es importante notar que esta deficiencia es consecuencia de un vacío en el plano connotativo de la modalidad defectuosa, y que una codificación transversal que reemplace esta modalidad con el denotatum de otra no es suficiente para llenar el vacío connotativo que se ha creado.

A fin de concretizar estas observaciones generales, este trabajo se ocupará del lenguaje de los efectos sonoros en el lenguaje cinematográfico. Los efectos sonoros en el cine constituyen un lenguaje simbólico muy rico cuyas connotaciones se basan en la experiencia auditiva compartida del público. En el caso de los sordos prelocutivos, esta experiencia compartida no existe, creando un vacío connotativo que impide el funcionamiento correcto de la modalidad sonora correspondiente al lenguaje de los sonidos (DeLinde y Kay, 1999; Kahn, 2001).

La subtítulos reemplaza esta modalidad faltante con una indicación de su denotatum: en la mayoría de los casos con una indicación del origen del sonido. A

la luz de las observaciones precedentes, podemos adivinar que, en algunos casos importantes, siendo la falta a un nivel connotativo, esta codificación transversal denotativa no es suficiente.

Los ejemplos que mostraremos en el presente trabajo demuestran que el vacío connotativo que aparece en los sordos por la falta de una experiencia auditiva, se propaga a las otras modalidades que componen el mensaje, quitándole fuerza expresiva: una imagen o una palabra que aparecen en la película verán su mensaje alterado y su fuerza disminuida a causa del vacío connotativo que un subtítulo simplemente denotativo no llega a compensar.

SONIDOS Y LENGUAJE CINEMATográfico

En nuestra vida diaria los ruidos son a menudo “accidentes ambientales”, consecuencia directa de una causa natural o artificial que frecuentemente no posee un significado inherente más que el de ser mera señal de un determinado suceso (posiblemente uno que requiere nuestra atención). Como signos son indicios: de poco interés *per se*, excepto como señales de sus causas.

Sin embargo las cosas cambian cuando los sonidos ambientales se usan como mensajes. En muchas ocasiones en una película (de los que veremos algunos ejemplos) los sonidos se usan para transmitir un mensaje que ninguna palabra podría comunicar. Los efectos sonoros generan emociones o suministran información de algo que ocurre entre líneas, para llevar a la antesala de nuestra atención una determinada situación. A veces esta situación encuentra su desenlace en palabras, a veces queda especificada exclusivamente en sonidos.

En manos de un director de películas los ruidos y sonidos son una forma importante de discurso, un sistema semiótico.

Como los demás sistemas semióticos que componen el lenguaje cinematográfico, los sonidos funcionan en el doble nivel de la denotación y de la connotación, un hecho que supone un reto importante a la hora de la subtitulación para sordos.

Comunicar el *denotatum* de un determinado sonido es una labor relativamente simple: lo que se viene haciendo en la subtitulación para sordos es limitarse a indicar la causa del sonido, usando convenciones sintácticas de color y colocación de dichos subtítulos para ayudar a los espectadores sordos a distinguirlos fácilmente de la transcripción del parlamento de los actores (Pereira Rodríguez y Lorenzo García, 2005). La indicación del *connotatum* de los sonidos es una labor mucho más compleja. Como ya hemos mencionado, la connotación de un sonido (como de cualquier otro signo) se basa en un sustrato cultural compartido: el *connotatum* no se encuentra simplemente en el origen del sonido, sino en las asociaciones culturales que el sonido produce. Los sonidos funcionan en el plano connotativo sólo dentro de una cultura auditiva que los sordos no comparten. La indicación del origen del sonido es un puntero, pero se trata de un puntero en un espacio vacío, que no alcanza ningún objetivo y no desenlaza ninguna connotación.

CASOS DE ESTUDIO

Para ilustrar la riqueza del lenguaje del sonido dentro del lenguaje cinematográfico y la complejidad de su traducción en subtítulos, analizaremos el papel que el sonido juega en ciertas escenas de tres películas muy conocidas. Dada la escasez de subtitulaciones para sordos en español (Pereira Rodríguez, 2005), los ejemplos se refieren a la versión original de las películas, en inglés, con subtítulos para sordos en inglés (*closed captioning*).

El primer ejemplo está tomado de una de las escenas iniciales de la película de Sergio Leone *Once upon a time in America* (Érase una vez en América). Vemos a Noodles (el protagonista, interpretado por Robert de Niro) en un fumadero de opio en la Nueva York de los años 30. De repente oímos un teléfono que suena y Noodles intenta levantarse, precipitadamente y con gran turbación, de la cama donde está tumbado fumando. El teléfono continúa sonando, Noodles se tumba de nuevo y en ese momento nos damos cuenta que ese teléfono no forma parte de la acción visible, porque, mientras continua sonando, la escena cambia.

La escena nos sitúa ahora en una calle de Nueva York, bajo una lluvia torrencial. Ha habido un accidente de coche y tres cuerpos yacen en el asfalto, mientras la policía los cubre. Llegamos a leer sus nombres (que en este momento no significan nada para nosotros) y vemos a Noodles entre la gente que observa lo que ha ocurrido, visiblemente angustiado.

La escena cambia entonces a un bar ilegal donde se está celebrando la abolición de la ley seca. Durante la fiesta Noodles realiza una llamada de teléfono a la policía.

Durante estos acontecimientos, que duran unos cuatro minutos, el sonido del teléfono nos acompaña (suena veintitrés veces) sin que su fuente sea revelada, creando una tensión dramática casi insoportable y que acaba sólo cuando un sargento de policía coge el teléfono para responder la llamada que Noodles había realizado.

La tensión que crea el teléfono sonando insistentemente durante las escenas del accidente de coche y la de la fiesta en el bar ilegal evidencia, mejor que cualquier discurso podría hacer, la importancia de esa llamada, que resulta ser, de hecho, el punto crucial de toda la película.

La subtitulación para sordos de la película muestra el subtítulo [PHONE RINGS] sólo cada vez que la escena cambia: tres veces en total y, aunque es cierto que técnicamente los subtítulos muestran que el teléfono suena durante estos cuatro minutos, lo hacen de un modo tan escaso que, unido a la distracción provocada por la serie de acontecimientos que están sucediendo en la pantalla, el espectador sordo pierde la insistencia implacable de la llamada, la tensión asociada a ella y, probablemente, su crucial importancia.

El segundo ejemplo está tomado de la película de Robert Zemeckis *Who framed Roger Rabbit?* (¿Quién engañó a Roger Rabbit?).

En una escena, Roger, acusado de asesinato, está escondido en un bar y Judge Doom (el malo de la película) lo está buscando. Seguro de que el conejo está allí, y frente al rechazo de los clientes a decirle dónde se esconde, Doom elabora un plan. Sabe que los dibujos animados tienen un impulso irresistible para acabar el ritmo “*shave and a haircut...two bits*” (“una copita... de Ojén” es el equivalente español del ritmo) y después de varios intentos de reproducir, golpeando con su bastón sobre la pared, la primera parte del ritmo, Roger sale de repente del lugar donde estaba escondido pronunciando un sonoro y triunfal “...*two bits*”.

En este caso, la dificultad para la subtitulación es doble. Por una parte, el simple subtítulo [GOLPETEO] o incluso uno un poco más descriptivo como [GOLPETEO RÍTMICO] no transmitirían el sentido de suspense/espera que la primera parte del ritmo genera. Por otra parte, el suspense que se genera no deriva tanto del ritmo en sí mismo, cuanto de nuestra experiencia compartida de la melodía que lo acompaña: el ritmo que toca Doom corresponde a una frase musical que acaba en la nota dominante de la tonalidad en la que se toca la melodía (p.ej. Sol si la melodía es en Do) y que genera per se un sensación de suspense, que se resuelve con las dos últimas notas que vuelven a la fundamental.

Si este ritmo se hubiera asociado en el imaginario colectivo a una frase musical diferente, el golpeteo de Judge Doom no habría generado ni en la audiencia ni en Roger Rabbit, ningún impulso para acabar la frase. Sin esta experiencia musical y rítmica compartida, que obviamente no poseen los sordos prelocutivos, la conexión entre la estratagema de Doom y la repentina aparición de Roger pierde mucho de su impacto cómico.

Nuestro tercer ejemplo está tomado de la película de Stanley Kubrick *2001: a Space Odyssey* (2001: Odisea en el espacio). En la segunda y tercera parte de la película, especialmente en ésta última Kubrick usa frecuentemente el silencio como representación del espacio.

El Silencio, tal y como lo usa Kubrick, supone ya una forma de discurso muy elocuente, y en una de las escenas de la película se convierte en protagonista absoluto. Después de la muerte de Frank Poole (uno de los dos astronautas de la nave Discovery), David Bowman (el otro astronauta) está dentro de una pequeña cápsula, utilizada para actividad extravehicular, y Hal, el ordenador de la nave, se niega a abrir las escotillas del compartimiento de la cápsula para dejarlo entrar. Entonces, usando el brazo mecánico de la cápsula, Bowman acciona la apertura manual de la escotilla de una de las cámaras de despresurización de emergencia de la nave, desoyendo a Hal, coloca la puerta de la cápsula contra la, ahora abierta, escotilla y activa los pernos explosivos, haciendo que la explosión lo catapulte dentro de la escotilla.

La explosión es visualmente muy violenta pero, al tener lugar en el vacío, se desarrolla en el más absoluto silencio. Solo cuando Bowman consigue activar el botón de emergencia, la escotilla se cierra y el aire entra, el silencio de la explosión

deja lugar a un silbido muy fuerte. Notamos aquí una curiosa inversión que Kubrick utiliza de manera magistral: en correspondencia de un estímulo visual que, habitualmente, se acompaña por un ruido muy fuerte y distintivo, Kubrick nos ofrece el silencio más absoluto; el ruido llega más tarde, y en la completa ausencia de un estímulo visual correspondiente (el aire que entra en el compartimiento, claramente, no se ve).

Este es probablemente el mayor reto de la subtitulación para sordos puesto que el silencio no es significativo por su presencia sino por su tajante ausencia. Estamos tan acostumbrados a asociar una explosión con un fuerte y distintivo ruido que la visión de esta explosión silenciosa es una declaración de que el espacio es un entorno absolutamente ajeno. La visión de Kubrick es ciertamente más chocante que la interesada ingenuidad de muchas películas de ciencia ficción posteriores que representan fuertes explosiones y llamas en un entorno en el que no son posibles ni el fuego ni el sonido. Lo que consideramos aquí es que notamos esta gran ausencia solo por las asociaciones automáticas creadas por nuestras propias experiencias auditivas.

Sin duda, podemos proporcionar a un espectador sordo la subtitulación de un sonido pero, ¿Cómo podemos transmitir el impacto de un sonido que debería estar ahí pero que no está?

UNAS POSIBLES SOLUCIONES

Los casos que hemos analizado presentan problemas de diferente naturaleza que pueden resolverse con soluciones específicas. En el primer ejemplo (el teléfono que suena insistentemente), nos encontramos en la presencia de una connotación (el sentido de urgencia creado por el teléfono) que los sordos comparten, si bien en un plano sensorial diferente: visual más que auditivo. Los sordos utilizan a menudo una luz roja para indicar que el teléfono está sonando y la superposición de una luz roja parpadeante a la pantalla usando alguna solución tecnológica no invasiva para los oyentes de las que se están experimentando en la actualidad podría suministrar el mismo grado de connotación. En este caso, por tanto, la solución sería una especie de codificación transversal de un signo en un medio sonoro a otro (aproximadamente) equivalente en un medio visual.

En el segundo ejemplo, la melodía y el ritmo son, en gran medida, periféricos al significado de la escena. Lo que es relevante, y lo que necesita ser comunicado para adquirir el efecto que el director busca, es el hecho de que las acciones de Judge Doom forman el principio de una secuencia que se queda suspendida y que el conejo se siente obligado a acabar. Por lo tanto, cualquier experiencia compartida por los sordos bastaría, ya sea el “1,2,3...” o “eenie, meenie, minie...” dependiendo del entorno cultural específico de los sordos en una sociedad en particular. Esta secuencia podría reproducirse mediante subtítulos sin mayor problema.

En este caso no tenemos una codificación transversal sino, más bien, una trans-lación de modalidades interna al mismo medio, convirtiendo la modalidad origina-ria (la música que acaba con la dominante) en otro estímulo sonoro (la secuencia interrumpida) que se puede subtítular con facilidad.

El tercer ejemplo es sin duda el más complejo de los tres, ya que el efecto de-seado no se basa en una presencia sino en una ausencia. Uno podría suponer que las personas sordas poseen experiencias no visuales asociadas a una explosión en la vida real (p.ej. una fuerte vibración de baja frecuencia que podrían sentir) pero, la experiencia de la explosión que interesa aquí no es la de la vida real sino la ci-nematográfica.

Pocos de nosotros, de hecho, hemos visto una verdadera explosión: la asocia-ción entre explosión y ruido estruendoso viene de la experiencia de decenas de películas que muestran esta correspondencia. A menos que el ruido de una ex-plosión en un cine sea lo suficientemente fuerte para provocar una experiencia vibratoria en los espectadores sordos (como podría ocurrir en algunos cines con sofisticados sistemas de reproducción de sonido) los sordos prelocutivos no ha-brán hecho la asociación y no recibirán el mismo impacto provocado precisamen-te por la ausencia de ruido en este caso. El efecto, en este caso, no se consigue por adición, sino por eliminación y por tanto es imposible traducirlo en un sub-título de esta película, ya que un subtítulo puede añadir información pero no la puede restar.

Una solución posible, en este caso, pasa a través de una ausencia correspon-diente en los estímulos para sordos. Si todas las explosiones en todas las películas fuesen indicadas con una señal prominente, coherente, e inconfundible, la ausen-cia de esta señal causaría un vacío correspondiente al estrepitoso silencio de Ku-brick.

Esto sería todo lo lejos que soluciones ad-hoc pueden llevarnos. Pueden ser usadas en muchos casos de intervención sustancial de ruidos y sonidos en la trama para presentar el efecto que el director estaba buscando usando medios accesibles para la audiencia sorda.

HACIA UNA SOLUCIÓN GENERAL

Mucho más difícil es idear una solución general para la representación de ruidos en la subtitulación para sordos. Como hemos visto en nuestros ejemplos los so-nidos, en muchas ocasiones, no son solo efectos aislados que se oyen en segundo plano y que tienen un mero efecto incidental en la película. Pueden, sin embargo, constituir en sistema semiótico complejo con su propia gramática, sus denotacio-nes y connotaciones.

Se dan, como hemos visto, casos en los que la simple indicación de la fuente del sonido no es suficiente: indicaciones del tipo [TELÉFONO SONANDO] en primer ejemplo, o [GOLPETEO] en el segundo fallan rotundamente su objetivo.

Parece por tanto obligado crear y estandarizar un lenguaje para que los espectadores sordos, mediante exposición repetida a este “lenguaje para los sonidos”, puedan aprender las mismas connotaciones que los espectadores oyentes, y reaccionar ante ellas del mismo modo. El lenguaje podría ser bastante simple, pero debe ser lo suficientemente rico como para poseer su propia estructura sintáctica que ponga de relieve, no sólo las características de sonidos aislados, sino también las relaciones entre sonidos (clarificando, en el segundo ejemplo, que la melodía de Judge Doom es incompleta y que la aparición de Roger es el elemento que falta para completarla), y la relación de un sonido con su origen (clarificando, en el primer ejemplo, que el origen del sonido del teléfono no está presente en la escena).

Los estándares actuales contemplan el uso de “emoticonos” para indicar las emociones asociadas a las palabras de los actores, si bien es cierto que su uso es culturalmente aceptado sobre todo en el mundo anglosajón y en particular en programas infantiles. Los emoticonos podrían formar la base de un “lenguaje de sonidos” para sordos pero aparecen dos problemas importantes: su dependencia del código ASCII y su excesiva iconicidad. La estipulación que los emoticonos se deben realizar con secuencias de caracteres ASCII por un lado limita mucho las posibilidades expresivas del sistema y, por el otro, no tiene mucho sentido en una era de terminales gráficos. Mejor sería olvidar el código ASCII y ponernos a diseñar un sistema de símbolos teniendo en cuenta sólo sus necesidades funcionales. El sistema Unicode tiene bastante espacio libre para introducir nuevos símbolos.

El anhelo icónico de los emoticonos puede acabar siendo más bien un estorbo que una ayuda. La necesidad de representar icónicamente las características faciales que corresponden a ciertas emociones limitan las posibilidades expresivas del sistema a emociones que prestan a una fácil caricatura.

Es un hecho que todos los sistemas que han empezado su vida con veleidades icónicas han alcanzado muy pronto un nivel de sofisticación tal que la representación tuvo que asumir carácter simbólico (véase p.ej. la escritura hieroglífica egipcia).

CONCLUSIONES

En este trabajo hemos sostenido que el lenguaje de sonidos en el cinema es conceptualmente diferente del lenguaje hablado y que su traducción para un público sordo necesita soluciones más sofisticadas que las previstas en los estándares corrientes.

Los sonidos funcionan muy a menudo a un nivel connotativo que presupone una experiencia auditiva común. Un subtítulo que proporciona sólo el denotatum del sonido/signo no puede suplir a la ausencia, en los sordos, de esta “cultura sonora” y por tanto crea lo que hemos llamado vacío connotativo. Siendo las varias modalidades de la comunicación interdependientes, este vacío se propaga a otras modalidades, p.ej quitando fuerza a una frase hablada o a una imagen, o distorsionando su sentido.

Hemos analizado algunos ejemplos de sonido en escenas de películas y hemos señalado que, en todos estos casos, la solución óptima era la introducción de estímulos no auditivos que crearan para el público sordo una experiencia cultural equivalente a la creada, en el público oyente, por el sonido. El programa de subtítulos que podemos derivar de estas observaciones es, de alguna forma, análogo al programa traductológico de Nida (2003). En el caso de Nida, el problema era determinar la función que el texto original jugaba en su cultura, y usar medios lingüísticos para reproducir el mismo efecto en la cultura del texto traducido.

En este caso nos enfrentamos a un sistema semiótico que, para los sordos, es tan ajeno como un idioma desconocido, cuyos efectos connotativos deben traducirse en una función cultural equivalente en los sistemas semióticos que los sordos poseen.

Finalmente, en el presente trabajo hemos planteado, de manera muy sucinta, el problema de la creación de un lenguaje visual general para ilustrar los efectos sonoros. Se trata de una tarea muy ambiciosa para la cual es necesaria la cooperación de muchos grupos, desde los lingüistas hasta la comisión pertinente de la UNE. El presente trabajo, claramente, nada puede hacer en este sentido sino señalar la necesidad de un tal lenguaje, en la esperanza de fomentar un debate sobre el tema.

BIBLIOGRAFÍA

- Davidson, Donald. (1974). *Inquiries into Truth and Interpretation*. Oxford: Clarendon Press.
- DeLinde, Z. and Kay, N. (1999). *The semiotics of subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Kahn, Douglas. (2001). *Noise, Water, Meat: A history of sound in the arts*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nida, Eugene, and Taber, Charles T. (2003). *The theory and Practice of Translation*. Brill
- Pereira Rodríguez, Ana. (2005). El subtitulado para sordos: estado de la cuestión en España. *Quaderns* 12 pp. 161-172.
- Pereira Rodríguez, Ana y Lorenzo García, Lourdes. (2005). Evaluamos la norma UNE 153010. *Puentes*. N. 6, pp. 21-6.